|  |
| --- |
| УТВЕРЖДАЮдиректор ГПОУ ЯО Ярославского торгово-экономического колледжа\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Н.В. Костерина |

**Положение**

о проведении квест-игры, посвященной празднику 23 февраля

**1. Общие положения**

1.1. Настоящее Положение о проведении квест-игры (далее - Положение) определяет цели, порядок проведения, содержание, категории участников квест-игры (далее - Квест).

1.2. Квест проводится на базе ГПОУ ЯО Ярославского торгово-экономического колледжа в соответствии с планом воспитательной работы колледжа и программой адаптации студентов первого курса.

1.3. Квест приурочен к празднику Дня Защитника Отечества - 23 февраля.

1.4. Организатором Квеста являются студенты 2 курса Ярославского торгово-экономического колледжа специальности «Коммерция».

**2. Цель и задачи Квеста**

2.1. Цель Квеста: формирование патриотического сознания обучающихся  и их чувства гордости за свою Родину.

2.2. Задачи Квеста:

- приобщить обучающихся колледжа к изучению истории России;

- развивать чувство коллективизма, взаимовыручки, умения работать в команде;

- повысить познавательный интерес к обучению;

- формировать стремление к ведению здорового образа жизни;

- популяризировать квест как один из способов организации досуга молодежи.

**3. Условия участия в Квесте**

3.1. Участниками Квеста могут стать команды обучающихся 1 курса Ярославского торгово-экономического колледжа, обучающиеся на базе 9 классов.

3.2. К участию в Квесте допускается команда, состоящая из 4-6 человек.

3.3. Все члены команды должны являться обучающимися одной группы первого курса.

3.4. Участники команд обязаны ознакомиться с данным положением, правилами Квеста и пройти инструктаж по техники безопасности под роспись до начала игры.

3.5. Участие в игре подразумевает безоговорочное согласие с правилами Квеста.

**4. Порядок проведения Квеста**

4.1. Дата проведения Квеста: **22 февраля 2018 г.**

4.2. Старт Квеста после 3 пары в холле 2 корпуса.

4.3. Квест предполагает последовательное выполнение заданий по тематике Квеста на игровых точках (станциях). На старте команде выдается маршрутный лист с порядком прохождения станций.

4.4. На игровой точке команду в полном составе встречает Агент-волонтер Квеста, выполняющий роль ведущего на игровой точке, предлагает выполнить задание, после выполнения которого, или по истечении определенного времени (5 минут), команда получает определенное количество баллов.

4.5. Каждая команда проходит следующие станции:

**- Сила**

Выполнение спортивных заданий под руководством Трофимовой Т.С.

**- Смекалка**

Задание: Один участник от команды должен объяснить жестами военные и патриотические песни. Команде необходимо угадать название песни.

**- Ум**

Задание: Участникам команды необходимо разложить военные погоны в порядке возрастания, определить военную форму различных видов войск.

**- Начитанность**

Задание: Сложить из фрагментов крылатые выражения знаменитых людей.

**- Привлекательность**

Задание: Ответить на вопросы, касающиеся внешнего вида.

**- Романтичность**

Задание: Составить стихотворение.

**- Патриотизм**

Задание: По подсказкам определить историческое событие или личность.

**- Ответственность**

Задание: Описать порядок действий в ситуационной задаче (оказание первой медицинской помощи).

**- Ловкость**

Задание: Выслушать инструктаж, собрать автомат, выполняется под руководством Дюбина О.И.

**- Своя игра**

Все команды встречаются вместе, по очереди выбирают категории игры, предложенные ведущими.

Задание: по фрагменту фильма определить название.

4.6. Победившей считается команда, набравшая в сумме большее количество баллов.

4.7. Каждый участник награждается подарком. Победившая команда награждается дипломом за 1 место, призами. Команды, показавшие II и III результат, награждаются дипломами за 2 и 3 место.

4.8. В период обработки маршрутных листов и определения победителей и призеров квест-игры команды формируют отчет об участии в Квесте: впечатления, в целом, и в частности, о маршруте, полученной исторической информации, заданиях, шифровках, работе волонтеров, работе организаторов, работе команды, самое интересное, самое трудное, самое запоминающееся, что понравилось, что не понравилось и т.д. Данная информация будет использована для повышения качества проводимых мероприятий.

**5. Дополнительные условия**

5.1. Организаторы оставляют за собой право вносить изменения в программу и условия проведения Квеста, а также в отдельные задания с обязательным уведомлением участников.